SIREN®

サイレン

このソフトウェアの「解説書」および "PlayStation 2" の「取扱説明書」に書かれている注意事項をよくお読みのうえ、正しい方法でご使用ください。「解説書」および「取扱説明書」は大切に保管してください。

健康のためのご注意

- プレイするときは、部屋を明るくし、できるだけテレビ画面から離れてください。
- 疲れているときや睡眠不足のときは、プレイを避けてください。
- プレイするときは健康のため、1 時間ごとに 15 分程度の休憩を取ってください。

光の刺激による発作について

- ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいるという報告があります。こうした症状のある方は、事前に必ず医師に相談してください。また、プレイ中にこのような症状を感じた場合は、すぐにプレイを中止して医師の診察を受けてください。

こんなときはすぐにプレイを中止する

- めまい、吐き気、疲労感、乗り物酔いに似た症状などを感じたときは、すぐにプレイを中止してください。プレイを中止しても治らないときは、医師の診察を受けてください。
- 目、耳、手、腕など、身体の一部に不快感や痛みを感じたときは、すぐにプレイを中止してください。しばらくしても治らないときは医師の診察を受けてください。

コントローラの振動機能に対応したソフトウェアについて

- 骨、関節、指、手などに疾患のある方は、バイブレーション（振動）機能を絶対に使用しないでください。
- 振動機能を使って長い時間連続してプレイをしないでください。目安として 30 分ごとに休憩を取ってください。

使用上のご注意

● このディスクは家庭用コンピュータエンタテインメント・システム "PlayStation 2" 専用のソフトウェアです。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などに悪い影響を与えたりする場合がありますので絶対におやめください。● このディスクは あるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の "PlayStation 2" にのみ対応しています。● ディスクを "PlayStation 2" にセットするときは、必ずレーベル面（タイトルなどが印刷されている面）が見えるようにセットしてください。● 直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。● ディスクは両面とも手を触れないように持ってください。● 紙やテープをディスクに貼らないでください。● ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。● 指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。● ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心から外の方向へ軽く拭いてください。● ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などは、ディスクを傷めることがありますので、使わないでください。● ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤動作や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。● プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたり、ななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。● ディスクの穴に、指など身体の一部を挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけたりすることがあります。● ディスクは絶対に投げないでください。人体やその他を傷つける恐れがあります。● お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。● ソフトウェアによっては "PlayStation 2" 専用メモリーカード（8MB）、"PlayStation BB Unit"、"PocketStation" などが必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。● "PlayStation 2" をプラズマテレビや、液晶方式以外のプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式テレビ）につなぐと、画像の焼き付き（残像映像）が起こることがあります。特に、静止画をテレビ画面に表示したまま長時間放置すると、焼き付きが起こりやすくなります。



ディスクの取り出し

PUSH ボタンを押してディスクが浮いた状態になってから取り出してください。ディスクを無理に取り出そうとすると、ディスクが割れたり、傷が付いたり、指を挟んでけがをすることがあります。

ディスクの収納方法

ディスクの穴のすぐ外側（斜線部分）を、カチッと音がするまで押し込んでください。ディスクが正しく収納されていないと、割れたり、傷が付いたりする原因となりますのでご注意ください。



メモリーカードの取り出し

右端から持ち上げてください。端子側を無理に引き上げると、メモリーカードを破損させる恐れがありますので、絶対におやめください。

メモリーカードの収納方法

△印の面を上にして、端子側を左端のフックに斜めに差し込み右端を押し込んでください。

Contents

このゲームには暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。

この物語はフィクションです。実在の人物・団体とは関係ありません。
解説書中に使用しているゲーム画面は、すべて開発中のものです。実際のゲーム画面とは異なる場合があります。

プロローグ



内陸に位置し、三方を山々に囲まれた羽生蛇村。
独特の信仰と土着の伝承が根付いているこの村は、
そこに住む村人の営みをひっそりと静かに包みこんでいる。
そう、まるで外界との接触を拒んでいるかのように……。

0:00 赤い海からサイレンが響き、一つの村が消えた。



羽生蛇村全景

00:00:00

▸▸▸▸ Prologue

はにゅうだむらぜんけい



0:00 赤い海からサイレンが響き、一つの村が消えた。

村は寸断され、歪められ、内陸にあるはずもない赤く染まった海に囲まれていた。
恐怖と混乱の中、人々は自分たちを支配している恐るべき法則の存在を知る。

——海から響くサイレンに誘われ、人は屍人になる。

人々は、精神的にも状況的にも追いつめられ、一人また一人とその数を減じていく。
サイレンに誘われ、人でなくなった者たちは、
やがて共同体を築き、人間社会のような生活を始める。
すり替わっていく。人が屍人に。村が屍人の村に。

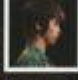
赤い海に閉ざされ異界と化した村で、絶望的な戦いが始まる。

主要登場人物

00:00:00
Prologue



須田恭也

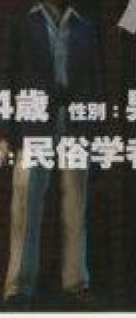


Name: Kyoya Suda	
Age: 16	Sex: Male
Profession: High School Student	

年齢：16歳　性別：男
職業：高校生



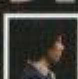
好奇心旺盛な、ごく普通の少年。
謎めいた都市伝説に惹かれて羽生蛇村へ向かう。村で行われていた秘祭の儀式を垣間見たことをきっかけに、怪異に巻き込まれていく。



竹内多聞



年齢：34歳　性別：男
職業：民俗学者



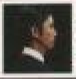
Name: Tamon Takeuchi	
Age: 34	Sex: Male
Profession: Folklorist	

先鋭すぎる学説と論理展開から、学会からは異端視されている。
教え子である安野依子とともに、羽生蛇村を訪れた。





牧野慶



Name: Kei Makino
Age: 27 Sex: Male
Profession: Kyudoushi

年齢：27歳 性別：男
職業：求導師

羽生蛇村の信仰の中心となっている教会の主。
生まれてすぐに引き離された双子の弟がいるが、異なった境遇で他人として育ったためか、どこかよそよそしい雰囲気が漂う。

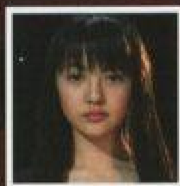


神代美耶子

年齢：14歳
性別：女



Name: Miyako Kajiro
Age: 14 Sex: Female
Profession:

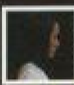


盲目の少女。村の様相とは極めて不釣り合いなほど美しい。
怪異の最中、なぜかよそ者の恭也に心を開き、ともに村からの逃亡を試みる。

しゅようとうじょうじんぶつ



安野依子

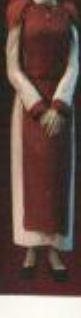


Name: Yoriko Anno
Age: 22 Sex: Female
Profession: College Student

年齢：22歳 性別：女
職業：大学生



竹内が勤める大学の学生。変わり者と評判の竹内を慕い、
無理やり同行してくる。強引で無神経なところがあるが、マイペースで憎めない性格。



八尾比沙子

性別：女
職業：求導女



Name: Hisako Yao
Age: Sex: Female
Profession: Kyudoume

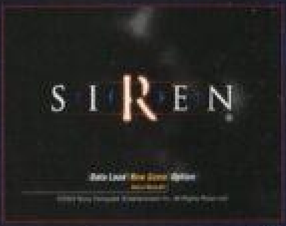


献身的で控えめな態度で、牧野求導師から信頼されている。
怪異の最中、混乱した恭也を保護し「幻視」の能力を伝える。

ゲームの始めかた

▸▸▸How to Start the Game「メインメニュー」

ゲームを起動すると、以下のメニューが表示されます。



New Game

初めからゲームを始めます。→Page: 08

Data Load

MEMORY CARD差込口1の"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)にセーブされているファイルを選択して、続きからゲームを始めます。
ファイルの進行状況によっては、ゲームを始める際にシナリオセレクト機能を使用することができます。
→Page: 16

Data Save

現在のゲームの進行状況をMEMORY CARD差込口1の"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)にセーブします。
初めてセーブするときは、77KB以上の空き容量が必要です。ひとつのセーブデータ中に、4個の進行状況ファイルを保存できます。

Option

以下の設定を変更できます。
方向キーで項目を選択して◎ボタンを押すと、選択できる内容が表示されます。

Controller

- □ Key Configuration　操作方法を確認/変更します。
- □ Control Reverse　上下方向の操作方法を選択します。
  - Normal:　左右のスティックを倒した方向に向く
  - Reverse:　左右のスティックを倒した方向と逆に向く
- □ Vibration　アナログコントローラの振動機能をOn/Offします。

Screen

- □ Alert Effect　屍人に発見されたときの特殊効果を選択します。
  - None:　特殊効果なし
  - Red:　画面を赤くフラッシュ
  - Sight Jack:　屍人の視界ジャック画面をフラッシュ

Sound

- □ Output
  サウンド出力の方法を選択します。
- □ 3D Sound
  3Dサウンドの種類を選択します。

- □ Restore Defaults
  すべての設定を初期設定に戻します。

「メニューの操作方法」 ▸▸▸ How to Start the Game

メニューの操作方法は、以下の通りです。
ゲーム中の操作方法については、10～13ページを参照してください。



※ 『SIREN』は、アナログコントローラ(DUALSHOCK 2)および互換コントローラ専用です。
アナログコントローラ(DUALSHOCK)やコントローラは使用できません。
※ 使用するコントローラは、"PlayStation 2"本体のコントローラ端子1に差してください。
※ 振動機能は、メインメニューやポーズメニューの ***Option*** でOn/Offできます。
※ LED表示は常に赤色(アナログモード)です。

ゲームの流れ

Game Flow「全体の流れ」

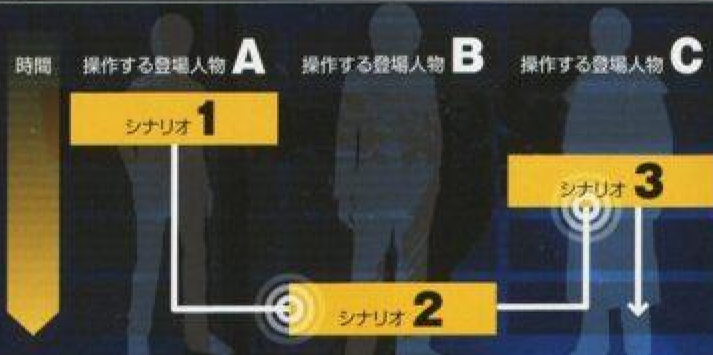
ゲーム全体は、登場人物や時刻が限定された「シナリオ」と呼ばれる小さな単位が集まって構成されています。

各シナリオには、プレイヤーが操作する登場人物が設定され、シナリオ中はひとりの登場人物を操作します。ゲーム全体を通して同じ登場人物を操作するわけではありません。

ひとつのシナリオをクリアすると、次のシナリオへ進みます。シナリオをクリアしていくことで、プレイできるシナリオが増えていきます。ただし、出現するシナリオの順序は、時間の流れ通りではありません。

それぞれのシナリオは、有機的に結びついていて、時間的に前の出来事が後のシナリオに影響を与えることもあります。これまでにプレイした全体の構成は、ポーズメニューの*Link Navigator*で確認できます。→Page: 15

概念図



Game Flow「シナリオセレクト機能」

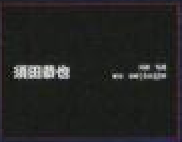
ゲームを進めていくと、プレイするシナリオを選択できるシナリオセレクト機能を使用できるようになります。
シナリオセレクト機能について詳しくは、16～17ページを参照してください。

「シナリオの流れ」 ▶▶▶Game Flow

各シナリオは、以下のような流れで進行します。

1. シナリオタイトル

シナリオの主人公(操作するキャラクター)と、舞台、時間が表示されます。



2. ムービー

操作する直前の状況がムービーとして再生されます。
STARTボタンを押すと、ムービーをスキップできます。



3. 終了条件

シナリオごとに設定されている終了条件が表示されます。
終了条件を満たすとシナリオをクリアしたことになり、終了条件を満たさずに主人公や同行者が死んでしまうとゲームオーバーになります。



4. プレイ開始

主人公を操作して、シナリオのクリアを目指します。
そのときどきに目標とすべき行動が画面下に表示されるので、見逃さないようにしましょう。



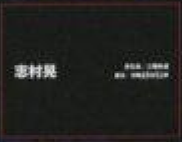
5. シナリオクリア

終了条件を満たすと、シナリオクリアとなります。
クリアムービー再生後、ゲームの進行状況をセーブできます。セーブについては、6ページを参照してください。



6. 次のシナリオへ

次のシナリオへ進みます。



「終了条件2」 ▶▶▶Game Flow

ゲームを進めていくと、通常の終了条件以外の条件が「終了条件2」として追加されます。
「終了条件2」を満たしてシナリオをクリアすることで、プレイできるシナリオが増えていきます。
「終了条件2」について詳しくは、16～17ページを参照してください。

操作方法

▸▸▸Controls「移動」

移動

左スティックを上に倒すと前進、下に倒すと後進します。大きく倒すと走り、小さく倒すと歩きます。左スティックを左右に倒すと、方向転換します。
ハシゴを上り下りするときも、左スティックを使用します。

平行移動

L1ボタンを押しながら左スティックを倒すと、体の向きを変えずに平行移動します。

しゃがむ／立つ

⊗ボタンを押すと、その場でしゃがみます。しゃがんでいる状態のまま移動することもできます。
しゃがんでいる状態で再度⊗ボタンを押すと、立ち上がります。



振り向く

左スティックを素早く大きく下に倒して元に戻すと、後ろを振り向きます。

「基本動作」 ▸▸▸ Controls

調べる／ドアの開閉



○ボタンを押すと、正面のものを調べます。
ドアの前で○ボタンを押すと、ドアを開け閉めできます。
調べる、ドアの開け閉め以外の行動は、△ボタンを押して表示されるリストメニューから行います。

リストメニュー



△ボタンを押すと、その場で行える特殊動作がリストアップされたメニューが表示されます。方向キーで行動を選んで、○ボタンで決定してください。
リストメニューで選択できる行動には、以下のような種類があります。ほかにも、状況に応じた行動がリストアップされるので、さまざまな場所でメニューを開いてみましょう。

List Menu ▸▸

叫ぶ	大声を出します。屍人の注意を引くことになります。
リロード	弾数の決まっている武器を使用しているときに、弾を込めます。
来い	同行者を呼びます。
待て	同行者をその場に待機させます。
逃げろ	同行者に逃げるように指示します。

ライトのオン／オフ

□ボタンを押すと、手持ちのライトをオン／オフします。

ポーズ

STARTボタンを押すと、ゲームが一時停止され、ポーズメニューが表示されます。
ポーズメニューについて詳しくは、14～15ページを参照してください。

マップ

SELECTボタンを押すと、周辺のマップが表示されます。

Controls「視点」

首振り

右スティックを倒すと、首を振って周囲を見回します。

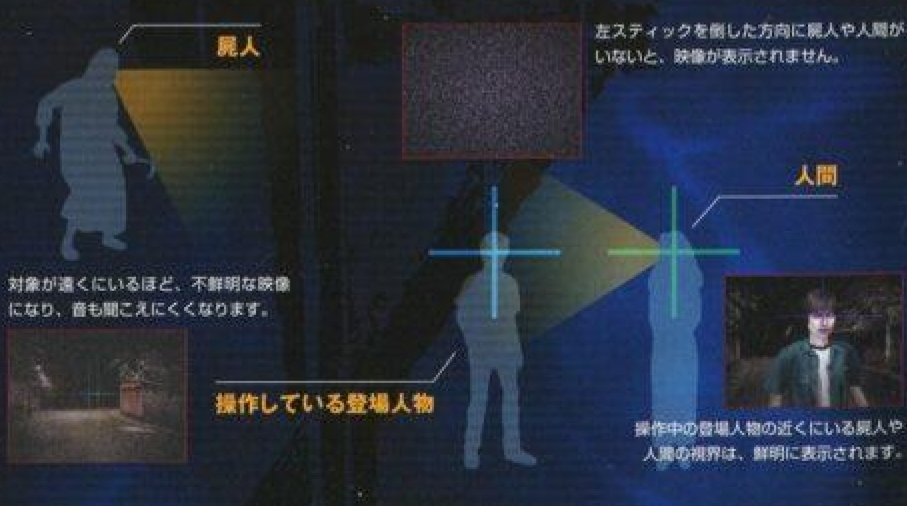
主観ビュー

R2 ボタンを押しているあいだ、操作している登場人物の主観視点になります。R2 ボタンを強く押すと、視界をズームすることができます。

視界ジャック

L2 ボタンを押すと、視界ジャックモードに入ります。
視界ジャックモードとは、周囲の屍人や人物の視覚や聴覚を自分のもののように感じられるモードです。
視界ジャックモードでは、以下のような操作が可能です。

サーチ	左スティックを倒した方向にいる屍人や人間の感覚をジャックします。近くにいる対象ほど、鮮明な感覚としてジャックできます。視界ジャック中は、視界中の人間に十字マーク(操作している登場人物は青、同行者などの人間は緑)が表示されます。
ホールド	左スティックを倒しながら○ボタン／×ボタン／△ボタン／□ボタンを押すと、現在のジャック状態をボタンに登録できます。左スティックを倒さずに登録済みのボタンを押すと、登録したときの視界になります。左スティックを倒すと、通常の視界ジャック操作に戻ります。視界ジャックモードを抜けたあとも、登録状態は記憶されています。
抜ける	L2 ボタンを押すと、視界ジャックモードを抜けて、通常モードに戻ります。



左スティックを倒した方向に屍人や人間がいないと、映像が表示されません。

対象が遠くにいるほど、不鮮明な映像になり、音も聞こえにくくなります。

操作中の登場人物の近くにいる屍人や人間の視界は、鮮明に表示されます。

「攻撃」 Controls

共通操作

さまざまな武器が登場しますが、基本的な操作は共通です。

構える	R1ボタンを押すと攻撃態勢となります。一定範囲内に敵がいる場合は、自動的にロックオンします。
攻撃	構えた状態で◎ボタンを押すと攻撃します。
狙う	ロックオンしていないときに左スティックを倒すと、倒した方向に狙いを向けます。一定範囲内に敵が入ると、自動的にロックオンします。
移動	ロックオン中に左スティックを倒すと、ロックオンしている敵を中心に移動します。
ロックオン対象の変更	ロックオン中にL1ボタンを押しながら左スティックを倒すか方向キーを押すと、ロックオン対象を変更します。

打撃武器の特徴

火掻き棒やバール、スパナなどの打撃武器は、殴りつけて攻撃します。目前にいる敵のみ攻撃できます。攻撃時に◎ボタンを長く押すと、強い攻撃となります。



短銃の特徴

短銃は、近距離用の銃です。対象との距離、ロックオンしていた時間、周囲の明るさで命中率が変化します。



狙撃銃の特徴

狙撃銃は、遠距離用の銃です。狙撃銃のみ、ロックオンがありません。R1ボタンで構えたあと、左スティックで照準を動かし、右スティックでズームしながら狙いをつけます。慎重に狙って、◎ボタンで発砲しましょう。



ポーズメニュー

▶▶▶Pause Menu「ポーズメニュー」

ゲーム中にSTARTボタンを押すと、ゲームが一時停止され、ポーズメニューが表示されます。
ポーズメニューでは、現在操作している登場人物の情報と以下のメニューが表示されます。
また、ポーズメニューで◎ボタンを押すと操作方法のヘルプを参照できます。



Item　アイテム



操作している登場人物が、現在所持しているアイテムを確認／装備します。
装備できるアイテムにカーソルを合わせて◎ボタンを押すと、装備を変更できます。現在装備しているアイテムは、左側に大きく表示され、アイコンに ***E*** というマークが表示されます。外すことのできるアイテムにカーソルを合わせて◎ボタンを押すと、装備を外すことができます。

Archive　アーカイブ



「アーカイブアイテム」とよばれる情報を参照します。
それぞれのアーカイブアイテムには、取得するための条件が設定されています。プレイ中に取得条件を満たすとメッセージが表示され、アーカイブにアイテムが追加されます。
物語の深層を理解するためにも、手に入れたアーカイブアイテムには一通り目を通しておきましょう。

Link Navigator　リンクナビゲーター



ゲーム全体のシナリオ構成を確認します。
現在プレイ中のシナリオが黄色く表示される点を除いて、表示される内容や操作は、シナリオセレクト画面とほぼ同じです。詳しくは、16～17ページを参照してください。

Required Mission　終了条件

プレイ中のシナリオの終了条件を確認します。
終了条件については、9ページを参照してください。

Option　オプション

ゲームに関する設定を確認／変更します。
詳しくは、6ページを参照してください。

Retry　リトライ

プレイ中のシナリオを中止します。
Retry を選択すると、以下の項目を選択できます。

リトライ	シナリオの最初もしくは中間ポイントからやり直します。
タイトルへ	タイトル画面に戻ります。

Quit　終了

ポーズメニューを閉じて、ゲームへ戻ります。



シナリオセレクト

▸▸▸ Scenario Select「シナリオセレクト画面」



シナリオセレクトとは、プレイするシナリオを選択できる機能のことです。ゲーム序盤では使用できませんが、ゲームを進めていくと自動的に使用できるようになります。

メインメニューで *Data Load* を選択して、シナリオセレクトが使用できる状態のファイルをロードすると、 *Continue* 選択後にシナリオセレクト画面に進むことができます。
シナリオセレクト画面で◉ボタンを押すと、ヘルプを参照できます。表示内容や操作方法について詳しくは、ヘルプを参照してください。

シナリオ表示

シナリオセレクト画面は、横軸に登場人物、縦軸に時刻が配置され、人物や時刻に対応するシナリオが色つきで表示されます。

リンク表示

カーソルをシナリオに合わせると、ほかのシナリオとのつながりが線で表示されます。

メニュー

カーソルをシナリオに合わせて◉ボタンを押すと、画面右上にメニューが表示され、選択中のシナリオの内容確認やプレイ開始、前後のシナリオへのカーソル移動が行えます。

▸▸▸ Scenario Select「ロックシナリオとキーシナリオ」



シナリオにカーソルを合わせて L1 ボタンを押し、カーソルを固定させたときに *Lock!* と表示されるシナリオは、ほかのシナリオで一定の条件を満たさないと終了条件2をクリアできない「ロックシナリオ」です。
ロック状態を解除するための条件が設定されているシナリオを「キーシナリオ」と呼びます。カーソルを固定した状態で、▲印の方向へ画面をスクロールしていくと見つけられる *Key!* と表示されたシナリオがキーシナリオです。
まだ対応するキーシナリオが出現していない場合は、▲印が表示されません。

キーシナリオを一定の条件を満たしてクリアすることでロックが解除され、ロックシナリオの終了条件2をクリアできるようになります。
シナリオをクリアしていく流れについては、17ページを参照してください。

「シナリオをクリアしていく流れ」 ▸▸▸Scenario Select

シナリオセレクトを使用すると、プレイできるシナリオを効率よく増やしていくことができます。

1. 未クリア／終了条件1のみクリアのシナリオをプレイ

まずは、シナリオセレクト画面中の表示を目安に、未クリア や終了条件1のみクリア のシナリオを探してプレイします。クリアしていない終了条件を満たすようにクリアしましょう。

2. キーシナリオを探す

終了条件1のみクリア のシナリオにカーソルを合わせてL1ボタンを押したときに ***Lock!*** と表示されたときは、▲印を目印に ***Key!*** と表示されたキーシナリオを探します。
キーシナリオが出現していないとき(▲印が表示されていないとき)は、先にほかのシナリオをプレイしましょう。



3. キーシナリオをプレイ

キーシナリオを始めると、終了条件とともにロック解除のヒントが表示されます。
ヒントを頼りにロック解除の条件を満たすと、対応するロックシナリオ名と「必要行動を達成した」というメッセージが表示されます。
ロック解除の条件を満たしてからキーシナリオをクリアすると、ロックが解除されます。ロック解除の条件を満たしても、途中でゲームオーバーになったり中断したりして、キーシナリオそのものをクリアしなかった場合は、ロックは解除されないので注意しましょう。





4. ロックシナリオをプレイ

キーシナリオをクリアしてロックを解除したら、ロックされていたシナリオをプレイし、終了条件2でクリアします。

生き残るために

明かりを持っているのは誰だ

ライトを点灯していると、屍人に見つかりやすくなります。
ただし、ライトの明かりを発見されただけで襲われることはありません。屍人の中にもライトを持ち歩いている者がいるので、プレイヤーの姿を確認するまでは、屍人も慎重に行動します。

Tips 01



音を立てずに、静かに、静かに

Tips 02

歩きは走りより足音が小さく、しゃがみ歩きはさらに静かに移動できます。
狭い場所に敵がいる場合でも、しゃがみ歩きによって、敵に気づかれることなく背後を通り抜けられることがあります。

屍人も人間も、赤い水の影響で常に体力を回復しています。
敵と戦うときは、一気にたたみかけるようにしましょう。
逆に、自分がダメージを負ったときは、休息を取って体力を回復するようにしましょう。

Tips 03

死の淵より甦りしもの



Tips 04

決断は、慎重かつ迅速に

短銃の命中率は、対象との距離、ロックオンしていた時間、周囲の明るさで変化します。つまり、できるだけ近くから、長くロックオンして、ライトを点灯した状態で撃つと、命中率が上がることになります。確実に当てたいときは、ロックオン後、できるだけ引きつけてから発砲しましょう。

屍人にも生活があり、守るものがある

▶▶▶Tips 05

屍人は、基本的に一定の行動を繰り返しています。視界ジャックで行動パターンを把握して、隙を探しましょう。
中には、意外な行動を取る屍人もいるので、注意が必要です。



周囲に敵の姿が見えないのに警告フラッシュ（振動）があった場合は、敵が狙撃手であることを想定して行動しましょう。視界ジャック後の視界映像でも敵の居場所がわからないときは、警戒中や攻撃中の屍人の視界をサーチするR1ボタン／R2ボタン操作を利用して、以下のような流れで敵の位置を知ることができます。

誰かが自分を狙っている

1. ライトを消して、物陰に身を隠す
2. L2ボタンを押して、視界ジャックモードに入る
3. プレイヤー（青い十字）を狙っている敵の視界をR1ボタン／R2ボタンで探す
4. 狙っている敵を特定できたら、再度L2ボタンを押して視界ジャックモードを抜ける
5. 通常視界中に、しばらくのあいだ敵の位置が赤い十字で表示される
6. 右スティックで首を振り、赤い十字を探す

▶▶▶Tips 06



同伴者が屍人に襲われて、どうしても危険な状況になったときは、△ボタンを押して、リストメニューから「逃げろ」を選択しましょう。同伴者が逃げているときに、屍人に向かって「叫ぶ」と、屍人の注意を自分に引きつけることができます。



▶▶▶Tips 07

命を賭して逃がせ

31のヒント Time: 1日目

02:18:34	屋根の上の男、それに伝える者に注意。
02:18:34	うずくまった男に注意。
02:28:13	風で飛ばされて屋根の上に。
03:31:17	持ち去った男の隠し場所を暴く。
04:00:04	夜にのみ咲く花。道具は二階に。
05:03:07	屋根の男が見ている。食堂裏から倉庫脇へ。
07:22:49	厨房の隙間で溶ける。豚が叫ぶ前に正面へ。
08:10:24	川下から伸びる階段に注意。
08:19:59	作業用具は管理小屋に。
11:59:33	不意の別れのあと。社に現れる男が知っている。
16:53:37	追う男を残し下へ。女が逃げ去る前に出会え。
17:54:51	金に執着する。
19:27:21	持ち場を変える合図。線上を落とす。
20:41:18	黒い男が石で打ったあとに。
22:11:08	逃げる頭を逃すな。
22:52:57	姉は白煙で惑う。
23:45:18	四方に祈る女に注意。先頭は獅子。

Time: **2日目**

00:49:33	まず灯りを。覗いたら測定を。
01:11:11	離れの男。闇を嫌う。
06:06:01	灯りに誘われた女が木を倒す。
07:03:41	水たまりに注意。飛ぶ男は誘惑を断てない。
10:29:56	傷のある女が手渡す。色褪せた思い出が蘇る。
15:19:59	新しい穴の底に眠る。
18:37:11	水道と窓の隙間に注意。水は上から下へ。
20:31:33	白い男が女を裏戸に。

Time: **3日目**

00:14:26	猿から時計に。血塗れの岐路。
03:03:27	Kの裏手を昇る。
12:21:08	消えた水に注意。
16:00:58	頭がふたつ。打ちつけられて起き上がれない。
22:13:33	二階から水路へ。引き出し、結びつける。
23:03:18	指差す先に。

Cast

須田恭也	篠田光亮
神代美耶子	岡本奈月
竹内多聞／竹内の父	舘 正貴
安野依子	水野雅美
牧野慶／宮田司郎	満田伸明
八尾比沙子	南 りさこ
恩田美奈／恩田理沙	児玉 香
高遠玲子	細川聖可
四方田春海	小南千明
名越栄治	金子 達
志村 晃	加藤忠男
美浜奈保子	小代恵子
前田知子	井出杏奈
前田隆信	外谷勝由
前田真由美	住吉理栄
神代 淳	土倉有貴
神代亜矢子	松井亜耶
石田徹雄	江戸清仁
竹内の母	田中好子
子供時代の多聞	外山翔森
はるか昔の村人	南里耕平
村人	玉手 洋
屍人	坂本 昇　角田来子 外山圭一郎 宮崎英悟　佐藤直子 池田桃子　堀川直美

Game Staff

企画立案・シナリオ	外山圭一郎 佐藤直子
プランニング・スクリプト	BHZ 大倉純也 南里耕平
メインプログラム	宮崎英悟
プログラム	今川 彰 永井秀明 真満政紀 小向雅人 佐久間修一
モーションシステム	江崎 実
階層システム	高光伸和
スクリプト	中山貴伯 永井秀明 今川 彰
アートディレクション	高橋 功
デザインマネージメント	池田桃子
キャラクター	佐藤一信 畠中大介
	BHZ 三木立子
	Switch 村野 徹　家村 武 浦尾武利　三木雅弘 戸梶雅章　横山龍一朗
屍人	高橋美貴
バックグラウンド	小宮進吾 堀川直美 須貝道明 津吹 聡 田中好子 森田 基 弓崎由佳 青柳公章
コリジョン	玉手 洋
モーション	大窪 圭 並木良夫 Gavin Moore
イベントデモ	森田義章 鎌田増美子 中島幸史
アイテム・アーカイブ	村上智彦 真取輝和
パーティクル	外山圭一郎 森田義章
ロゴ・グラフィック	Right Graphics 能登伸治
オープニング	近藤大介

Credits

Movie

ディレクション　日下部実
絵コンテ　丹地陽子

スタジオ雲雀
プロデュース　光延青児
制作進行　須甲和彦　丸山洋子
制作　田中 穣　奈良岡智識
上野洋樹　山岸大志

佐藤 英　佐藤毅志
綿貫裕介　西海主祐
関口哲郎　斎藤貴司

ジェットグラフィクス
橘 芳樹

タイニーアート
加納保宏　馬籠勝之
田所洋行

森 康輔

EVX
朴 圭宰　車 東振
李 智洙　具 滋淑
金 泰均　奇 龍幹

Texture Sampling

IMAGICA
カメラ　野村明生
VE　加藤信之
照明　恩田守正
CA　石川継洋　難波晴太郎

メイク　みうらさとし
川田俊一
momoko　RIE INADA
衣装　壬生恵美子
今村千恵

Motion Capture

スタジオイブキ
テクニカルディレクション　河野哲康
チーフ　練方さくら
スタッフ　加藤 健　真下岳洋　金 泰律
松本啓助　清水琢巳　鳴嶋智秀
小澤由浩　久城 守　戸辺尊晴
影山公一

屍人　大駱駝艦
田村一行
小林裕子

細川聖可
江戸清仁
井上由紀　森崎えいじ　山崎智美

Sound

サウンドプロデュース　藤澤孝史
サウンドディレクション・効果音　我妻えり子

作曲　マニュアルオブエラーズ・アーティスツ
冷水ひとみ
ゲイリー芦屋
松前公高

ムービー効果音・MA　プロキオン・スタジオ
金子昌晃　伊藤美紀

マスタリング　桑原和男

Recording

<奉神御詠歌>
作曲　冷水ひとみ
作詞　佐藤直子
Vocal　楠栞鈴衣
倍音S
尾引浩志　岡山守治　青山雅明
徳久WILLIAM幸太郎

Mix　SMC
榊村尚人
高山浩也

<THE BUSTER!>
作曲　朝倉紀行
Vocal　Alpha Eastman
E.Guitar　天野清継
E.Bass　樋沢達彦
Mix　朝倉紀行
Assistant　Kentaro!

Voice

屍人　京井 幸　清水俊彦　富坂 晶
せきぐちきみこ　小谷津央典
多聞（子供）　奥澤 啓
エンジニア　中鉢正樹
音声編集　我妻えり子　粕谷浩之

コーディネート　東北新社
河越美帆
大野拓也

Package

装画　藤田新策

デザイン　Right Graphics
　鑑登伸治

構成テキスト　豊玉屋
　安原健一郎

コーディネート　小宮浩典
和泉卓識

SMC
　高橋博之
　高橋孝介

Promotion

西島　卓
難波優子
宮本和人

Sales Management

伊藤道明
増本光高

QA

マネージメント　今井裕一
スタッフ　樋口智恵　鹿田広介
坂元美紀　宮野雅洋
茂清　花　定常奈緒美
香取孝夫　高野耕次
益田　満　飯島　努
青山秀明　保坂淳一

Special Thanks

J.CLIP
　大友裕之

スペースクラフトプロデュース
　森　康哲

大騒蛇艦
　狸穴善五郎

オフィスRingRink
　長友博之

マニュアルオブエラーズ・アーティスツ
　三宅浩子　山口　徹

BHZ
　立澤智朗

IMAGICA
　植村　徹　小島正史

織田華希
五代友厚
阿部光男
脇　秀隆
安島美恵子
R&Dチーム
鶴岡泰三
品川未貴

HEYANEKO
廃屋の猫
西本五十六
森下千鶴
中外鉱業株式会社
ニッチツ

於岩稲荷田宮神社

Product Manager

佐藤直子
池田織子

Director

外山圭一郎

Assistant Producer

寺澤健治

Producer

藤澤孝史

Supervisor

桐田富和

佐藤　明
竹野史識
小林康秀



Info

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント　インフォメーションセンター
URL　http://www.playstation.jp/info/　※ゲームの攻略法などに関するご質問にはお答えできません。あらかじめご了承ください。
TEL　0570-000-929（PHSの場合 03-3475-7444）　受付時間10:00～18:00

お客様にご提供いただく個人情報（お問い合わせなど）のお取り扱いにつきましては、"PlayStation 2"の取扱説明書、または上記URLをご覧いただくか、インフォメーションセンターにお問い合わせください。



『SIREN PlayStation®2 the Best』インターネットアンケートのお知らせ

SonyComputerEntertainmentJapanでは、これからもより一層楽しんでいただけるゲームをお届けするために、ご購入いただきました皆様にインターネットによるアンケートを実施しています。以下のURLにアクセスし、掲載されている登録方法に従ってお答えください。多くの皆様からのご協力をお待ちしております。

☑ インターネットアンケートのURL	http://www.playstation.jp/fb/scps019312.html

※ 携帯電話、PHSからは、ご回答できません。インターネットアンケート受付期間は発売後3ヶ月間です。

お客様にご提供いただく個人情報(お問い合わせなど)のお取り扱いにつきましては、"PlayStation 2"に付属の「取扱説明書」、または当社のホームページ(http://www.scei.co.jp)をご覧いただくか、インフォメーションセンターにお問い合わせください。

"PlayStation" オフィシャルホームページ
SCEJソフトウェア情報 http://www.playstation.jp/scej/

楽しいコンテンツが盛りだくさん!
SCEJモバイルサイト http://www.mobile-scej.jp/

SCPS 19312

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント